

제1부 사이버스페이스

왜 기독교와 과학이 만나려 하는가? 대부분의 목회자들이 이러한 질문을 만나게 되면 대개 회피, 무시, 당황, 그리고 거부 등의 감정을 가지게 마련이다. 종교계에 있다보니 주로 인문학적 훈련만을 받아 온 터라 과학에 익숙치 않고 낮은 감정을 느끼는 것은 당연할 것이다. 그러나 더 큰 문제는 교회 전반에 깔려 있는 과학 자체에 대한 거부감이다. 하지만 순수한 신앙의 세계에서 조금만 눈을 돌리면 우리가 사는 세상이 과학기술시대임을 부정할 사람은 아무도 없을 것이다. 아무 생각 없이 사용하는 문명이 이기(자동차, TV, 냉장고, 컴퓨터, 휴대폰 등등)들은 현 시대의 최첨단 과학기술의 산물임이 자명하다. 물건뿐만 아니다. 목회자들이 가장 관심을 기울이는 사람들도 마찬가지이다. 미래의 한국 교회를 젊어질 젊은 층들은 나이가 어릴수록 과학적 세계관에 기초한 교육을 받고 있고 정보화 사회에 이전 세대보다 훨씬 더 익숙해져 있다. 아니, 어른들에게는 익숙하지 않은 문명일지 몰라도 그들에게는 삶 자체이다. 청년들을 영성 있는 이 사회의 일꾼으로 길러내야 할 사명이 교회에 있는데, 그 청년들은 IT, BT 강국으로 가려는 국가 정책에 따라 자신들이 미래를 계획해 가고 있다. 교인의 대다수를 차지하는 장년층 이상은 어떤가? 웰빙well-being 열풍에 따라 건강한 삶이 그들의 최대의 관심인데, 건강은 과학과 직간접적으로 연관되어 있다. 더구나 그들은 과학기술 시대를 살아가는 젊은이들을 올바르게 길러야 할 부모들일 뿐 아니라, 날로 발전해가는 과학문명에 뒤쳐지는 것은 빈부격차를 유발할 것이고 당연히 노후를 제대로 준비할 수 없게 될 것이다. 이러한 고민 속에 있는 자들이 바로 주님의 어린 양들임을 잊지 말자. 가장 중요한 문제가 있다. 얼마 전, 황우석 사태를 바라보면서 모두들 씁쓸해 했을 텐데, 과학기술이 발전해 갈수록 그에 대한 윤리, 사회 책임, 영성에 관련한 종교의 역할이 더욱 더 커져갈 것이다. 그러므로 우리 목회자들은 과학을 모른다하여 회피하지만 말고 과학기술문명의 시대에 비판적이면서 건설적, 책임적으로 응답하여야 한다. 이러한 차체에, 필자는 감리교의 '기독교세계' 잡지를 통해 '신앙과 과학'이라는 주제를 가지고 연재의 글을 청탁받게 되었다. 보다 앞서 시대를 고민하고 교회를 한 차원 성숙시킬 본지의 기획에 감사하며 참여하게 된 것을 영광스럽게 생각한다. 이제 6개월 동안 함께 필자와 함께 '신앙과 과학'이라는 보다 깊은 영성으로 이끌어줄 주제로 여행을 떠나보자.

제1장 사이버스페이스Cyberspace

1. 사이버스페이스의 출현

사이버스페이스는 물리적인 현실세계와는 대조적으로, 컴퓨터 등의 디지털 정보와 가상현실(virtual reality)에 의해 생성되는 공간을 의미한다. 이 용어는 윌리엄 깁슨이 공상과학 소설 『뉴로만서』에서 처음 사용해서 유명해졌다.(Gibson) 새 천년에 접어들면서부터 인터넷, 디지털, 사이버라는 말들이 사방에서 봇물이 터지듯이 쏟아져 나오더니, 이 말들은 더 이상 낯설지 않은 우리의 일상용어들이 되어버렸다. 우리 사회는 그야말로 인터넷 열풍에 휩싸여 있다. 한국은 이미 2003년에 인터넷 이용률 65.5%로서 세계 3위를 기록하였으며(정보통신부), 2005년 2월에는 인터넷 이용자수 3천만을 돌파하여 세계 순위 6위를 넘어섰다. 그 중에서도 초고속 인터넷 보급률은 한국이 단연 세계 1위이다.

특별히 눈에 띄는 것은 컴퓨터 없이는 하루도 살 수 없는 N(Net)-세대로 불리는 한국 청

소년들의 등장이다. 그들 사이에는 전통적인 ‘라이브 아날로그’식에서부터 ‘사이버 디지털’식의 패러다임 전환이 이루어지고 있다. 보통 ‘사이버 문화(Cyber culture)’와 ‘라이브 문화(Live culture)’는 다음과 같이 대조된다.

사이버문화	디지털	비트	상호작용적	탈중심적	유목민적	N-세대
라이브문화	아날로그	아톰	선형적	중심적	농경민적	기성세대

초등학교 어린이들도 하루 평균 4-5시간 동안 컴퓨터와 인터넷 게임에 푹 빠져있다. 한국 컴퓨터 게임산업은 세계 최고 수준이며, 청소년들에게 인기인 <스타크래프트> 게임의 경우 세계 챔피언은 물론, 세계 100위 랭킹 중 상위 50위를 한국 게이머들이 대부분 석권하고 있다.

이러한 사이버 문화의 경향에 종교계도 민감하게 반응하고 있다. 개신교의 발 빠른 목회자들은 디지털 문화의 출현을 심지어 복음으로 받아들이고 있다. 사이버 공간을 “새로운 선교지, 새로운 종족”에 대한 선교의 탁월한 도구로 간주하여, 이를 활용한 여러 효과적인 선교 패러다임을 개발하고 있다. 대다수 교회가 홈페이지를 가지고 있고 인터넷에서는 유명한 목사들의 설교를 동영상으로 볼 수 있게 되었다. 앞으로는 사이버 공간에서 예배를 드리고, 설교와 성만찬과 같은 성례전도 행할 수 있게 될 것이다. 교회에서조차도 젊은이들은 모 통신업체의 개인홈페이지 브랜드의 붐에 따라 ‘싸이에서 만나자’로 인사말을 대신하고 있다.

그러나 만약 교회가 사이버스페이스가 주는 근본적인 신학적 의의를 파악하지 못한 채, 이를 전도와 선교의 대상으로만 사용한다면 그것은 문제이다. 따라서 그 본질과 도덕성에 대한 철저한 평가가 선행되어야 한다. 그러므로 필자는 정당한 평가가 이루어지지 않은 채 우리 삶의 하부구조가 되어 가는 사이버스페이스의 본질적인 문제, 즉 그것이 지닌 신학적이고 영성적인 의미에 대해 고찰해 보고자 한다.

2. 사이버스페이스: 이 시대의 성배?

“사이버스페이스의 철학자”라고 불리는 마이클 하임Michael Heim의 설명을 먼저 살펴보자. 하임은 기술과 인간의 관계가 발전해온 모형을 결합, 인터페이스, 그리고 사이버스페이스의 세 단계로 규정한다(Heim).

1) 결합

컴퓨터는 이미 우리의 인식을 이끄는 하나의 “구성요소”가 되어 버렸으며 삶의 일부가 되었다. 기술은 결국 인간 실존의 가장 깊숙한 곳에 들어와 인간의 본질을 지배하게 된 것이다. 컴퓨터가 이미 자연과학의 인식 태도를 변형해 버린 것처럼, 나아가서 인간성 자체를 변화시키고 있다.

2) 인터페이스Interface

각종의 인공지능화 된 전자제품들이 일상생활용품이 되었고, 우리는 그 편리함을 즐기며 살아가고 있다. 입력하는 인간과 정보를 제공하는 기계 사이의 피드백의 고리가 연결되어 인간과 시스템이 상호 호혜적으로 접속된다.

3) 사이버스페이스Cyberspace

인터페이스는 사이버스페이스로 들어가는 ‘문’이 된다. 인간은 자기 몰입적이며 아무런 제약도 없는 사이버공간 내에서 끝없이 여행을 한다. 이 안에서 우리는 물리적 우주뿐 아니라 가능세계와 상상 세계까지도 전자적으로 표상할 수 있게 되었다.

하임은 “사이버스페이스가 플라톤주의의 산물이다.”라고 주장한다. 이는 사이버 공간 속의 정보(inFORMation: 형상화하기)가 플라톤이 말한 형상(FORM)들의 아름다움을 계승하고

있다는 것이다. 그리고 하임은 사이버스페이스를 마치 캄캄한 밤에 5천 피트 상공에서 로스 엔젤레스 시가지를 내려다 볼 때 느끼는 강렬한 욕망 혹은 가톨릭 신비주의자 십자가의 요한이 영성의 절정에서 체험한 ‘생동하는 사랑의 불꽃’에 비유하면서 사이버스페이스에 에로스적 측면과 강력한 영성적 측면이 있음을 지적한다. 이 플라톤적이고 신비적인 사이버스페이스는 사용자들로 하여금 결국 기계적 영지주의(Gnosticism)에 이르게 하며 이는 몸을 고깃덩어리로 보는 극단적인 육체경멸주의를 유발한다. 또한, 하임은 사이버스페이스가 시대의 “탐구의 성배”라고 주장한다. 앨러리의 소설 『아서왕과 원탁의 기사』에서처럼 성배는 신의 은총과 구원을 향한 모험과 탐구를 상징한다. 그러나 성배는 구원과 약속하나 항상 치명적으로 위험한 과정들을 수반한다. 성배를 탐구함에 있어 신의 은총을 받지 못 할 경우에는 오직 죽음과 파멸만이 있을 뿐이다. 그리고 그 멸망의 원인은 인간의 탐욕에 있다. 사이버스페이스가 이 시대의 성배라면 이에 수반하는 중요한 질문은 “어떻게 탐구자들의 탐욕을 제어 할 것인가?”하는 것이다.

3. 사이버스페이스

시멘트화 되고 콘테이너화 되어버린 현대문명 속에서 주체성과 자기안식의 공간을 상실한 현대인들에게 사이버스페이스는 자기실현의 안락한 공간을 제공하는 ‘신의 선물’이라고 할 수 있다. 그러나 벌써 미래의 사이버스페이스 호가 뿜어내는 색깔은 장미 빛인 것만은 아닌 것 같다. 하임도 사이버스페이스가 가져다 줄 문제점들을 나열한다. 1) 인간 공동체의 파괴, 2) 육체적 실존의 상실과 육체에 대한 경멸감, 3) 도덕감의 상실과 컴퓨터 범죄의 만연, 4) 순진함의 상실과 야만성의 증폭 그에 따른 개인성의 상실, 5) 정보 분별력의 저하와 사이버스페이스의 정보 쓰레기 공간화 등.

더욱이 여기에는 훨씬 큰 신학적 문제가 있다. 인간에게는 육체와 정신을 쉬게 할 공간이 필요하다. 구약성경은 바벨탑 이야기를 전해준다(창 11:1-9). 신은 인간에게 육체를 쉬게 할 공간을 마련해주기 위하여 집을 지을 수 있는 기술을 주었지만, 인간은 이 기술을 사용하여 흠어지지 않고 다 같이 거할 바벨탑을 높이 쌓고 신에게 대적하고자 했다. 지금까지 인간은 정신을 쉬게 할 공간을 만들 기술을 발전시켜 왔다. 이제 다시 한 번 인간은 전자언어로 언어를 통일시키고 의사소통을 재개하며 세계 천체가 연결되는 정신의 집 사이버스페이스를 짓고자 한다. 그렇다면 사이버스페이스는 인간이 신에게 대적하고자 짓고 있는 또 하나의 바벨탑인가?

이 질문에 공상과학 영화 <론머맨 Lawnmower Man>의 마지막 장면은 많은 것을 암시한다. 안젤로는 가상현실을 연구하는 과학자가 정신연령이 6살밖에 안 된 잔디깎이 조브를 대상으로 지능을 발달시키는 실험에 성공한다. 조브는 신체의 한계를 벗어나 가상세계의 통제력을 획득하고 자신을 만들어 낸 안젤로를 사이버스페이스 안에 끌고 들어가 십자가에 매달아 놓고, “내가 바로 신이다!”라고 외친다. 이처럼 이 시대의 현대인들도 바벨탑을 만든 조상처럼, 조브를 만든 안젤로처럼, 사이버스페이스를 통해 또다시 신에게 대적하려는 것일까?

4. 사이버스페이스와 그리스도교의 역할

그렇다면 사이버공간에서 그리스도교가 해야 할 역할은 무엇인가? 기업들처럼 사이버공간을 종교적 마케팅(선교와 포교)의 극대화를 위한 최고의 병기로 사용하는 것인가? 물론 그리스도교가 인터넷 세상의 왕따, 곧 ‘따티즌TTatizen’이 되서는 안 된다. 그러나 더욱 근본적 역할이 있다. 사이버스페이스는 각 종파들이 서로 영토를 더 많이 차지하려는 반목과 분쟁의 공간이 아니라 그 공간에서 비인간화, 반생명화 되어 가는 인류와 생명을 살리는 평

화와 협동의 공간이 되어야 한다. 여기서 필자는 사이버공간에서 종교인들이 취해야 할 역할 네 가지를 우선 제안하고자 한다.

첫째, 사이버스페이스에서 인간이 또 다른 사이버바벨탑을 짓고 조브와 같은 사이버기계신의 출현을 막아야 한다. 그런 의미에서 일부 신학자들이 제시하는 “사이버 은총론”(cybergragce)을 참작해 볼 필요가 있다(Cobb). 그러나 사이버스페이스를 보는 우리의 태도는 어린아이와 같이 천진난만해서는 안 되며 성배가 구원과 은총의 도구가 되느냐 파멸과 저주의 도구가 되느냐 하는 것은 우리 인간에게 달려 있다.

둘째, 서로 협력하여 벌써 선전물 쓰레기로 가득 차고 욕망의 도구로 썩어가는 사이버스페이스를 성화시켜 나가야 한다. 종교는 사이버 공간에서 서로 영토확장의 전투를 벌일 것이 아니라 서로 공동전선을 구축하고 어두움의 세력들을 물리치는 ‘틈의 엑소시즘’을 행해야 한다.

셋째, 사이버스페이스에 의해 상실될 수 있는 인간의 육체성과 자연의 생명성을 보호해야 한다. 육체성, 즉 인간의 개체성이 끈끈한 인간미(人情)의 보전이 사이버시대의 한국종교에게 주어진 특별한 사명 될 것이다.

넷째, 사이버스페이스의 전자제국주의를 극복하고 한민족의 주체성을 지켜야한다. 개인적 프라이버시가 침해되며, 인터넷상의 “영어제국주의”에 의해 다른 민족들의 언어들이 타격을 받고 있다. 한국종교는 한글과 우리의 고유한 문화를 보존하는 문화 언어적 담지자(틈)가 되어 사이버 전자제국주의에 의한 민족성의 말살을 막아야 할 것이다. (더 자세한 내용은 김흡영, 『현대과학과 그리스도교』 (서울: 기독교서회, 2006), 제1부 제1장을 보라.)

참고문헌

김흡영. 현대과학과 그리스도교. 서울: 기독교서회, 2006.

Gibson, William. /노혜경 역(1996). 뉴로만서(Neuromancer, 1984). 서울: 열음사.

Heim, Michael. /여명숙 역(1997). 가상현실의 철학적 의미(The Metaphysics of Virtual Reality, 1993). 서울: 책세상.

Cobb,Janiffer J.(1998). Cybergrace: The Search for God in the Digital World. Crown Pub. Inc.